

FERIA DE LA



CIENCIA

EN LA CALLE DE JEREZ

feriadelacienciacepjerez.es

26

CENTRO DEL
PROFESORADO
DE JEREZ

X EDICIÓN
2022

feriadelacienciacepjerez.es

● ESCUELA DE ARTE DE JEREZ

JEREZ DE LA FRONTERA

HAZ CLIC



PARA VER
TODOS LOS
PROYECTOS

DISEÑO PARA LA SOSTENIBILIDAD

CAL 62

CIENCIAS
DE LAS ARTES
Y LAS LETRAS

Organiza:



Junta de Andalucía
Consejería de Educación y Deporte
Centro del Profesorado de Jerez de la Frontera

Con la colaboración de:



MINISTERIO
DE CIENCIA
E INNOVACIÓN



Ayuntamiento
de Jerez

DESQBRE
FUNDACIÓN



Junta de Andalucía
Consejería de Transformación Económica,
Industria, Conocimiento y Universidades



DISEÑO PARA LA SOSTENIBILIDAD

ESCUELA DE ARTE DE JEREZ

NIVEL EDUCATIVO DEL ALUMNADO PARTICIPANTE

Ciclos formativos de grado medio y superior.

TEMÁTICA DEL PROYECTO

Sostenibilidad en el arte.

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO (RELACIÓN CON EL CURRÍCULO)

El proyecto permite la implicación del alumnado, contribuyendo a mejorar sus actitudes y su capacidad resolutoria, así como a incentivar su interés por la ciencia. A su vez, ayuda a incorporar metodologías activas y de investigación en el aula que despiertan el interés del alumnado y le permite tener más iniciativa y protagonismo en su propio aprendizaje. Se está realizando un proceso de investigación a nivel técnico y a nivel creativo, involucrando a alumnado de distintas edades y de distintos niveles educativos (ciclos formativos de grado medio y grado superior) con la finalidad de que las actividades propuestas sean accesibles para todas las personas asistentes y resulten igualmente atractivas para ellos y ellas. Todas las actividades a partir de las cuales estamos trabajando vienen recogidas en los currículos de las diferentes especialidades implicadas en este proyecto.

OBJETIVOS

Mostrar al alumnado asistente a la Feria de la ciencia, la relación y el vínculo que existe entre las distintas disciplinas artísticas y la ciencia, presentando actividades prácticas con distintos materiales y técnicas, también se incluirán trabajos audiovisuales realizados en la Escuela de Arte de Jerez que implican una interacción con elementos tecnológicos y/o científicos. Integrar y aplicar las destrezas propias del método científico en proyectos de investigación. Iniciar al alumno en diferentes procesos del método científico: observación, formulación de hipótesis, experimentación. Fomentar las habilidades sociales. Adquirir conocimientos y aprender habilidades con carácter lúdico. Fomentar y potenciar la sensibilidad artística y medioambiental y la creatividad de los alumnos y alumnas participantes relacionando arte y ciencia. Concienciar sobre el medio ambiente y el reciclaje de productos como cartón y tejidos para realizar con ellos proyectos artísticos y creativos. Fomentar la creación y comercialización de productos más sostenibles y duraderos para reducir el uso de plásticos.

METODOLOGÍA

La planificación de este Grupo de Trabajo se organiza con unas primeras reuniones en las que se trabaja con la recopilación de propuestas de otras ediciones que tuvieron éxito, seguido de propuestas novedosas de sus integrantes, susceptibles de ser incorporadas a la edición de este año. Una vez tenemos las propuestas concretadas, comenzamos a involucrar al alumnado y a desarrollar el proyecto práctico y de investigación.

VER EXPERIENCIAS EN YOUTUBE



EXPERIENCIA 1:

MORE CLAY, LESS PLASTIC

Interrogante/s que plantea	¿Es realmente necesario usar tanto plástico? ¿Consumimos conscientemente? ¿Podemos convertir productos de usar y tirar en bienes duraderos?
¿Qué se pretende demostrar?	La necesidad y la conveniencia de volver a patrones de consumo del siglo pasado, donde el consumidor aplicaba la conciencia para hacerse con productos más duraderos y apenas estaba instalado el concepto de “usar y tirar”. El plástico es el material más relacionado con el modelo de consumo de “usar y tirar”. La cerámica, sin embargo, es un paradigma perfecto de la vuelta a crear productos de más calidad y más duraderos, que respetan el medio ambiente y que llevan consigo no sólo un modelo más verde de consumo, sino un proceso más ético de producción. Con esta experiencia se pretende demostrar que, mediante el diseño, podemos aplicar el material cerámico a productos cotidianos de la actualidad que normalmente se hacen en plástico.
Descripción de la experiencia	Diseño y creación de un cuenco-rallador y un embudo-jarrón de cerámica. Tras una sesión de documentación sobre el movimiento More Clay Less Plastic y de debate sobre la necesidad de reducir el uso del plástico, el alumnado lleva a cabo una lluvia de ideas sobre productos de uso corto y hechos en plástico que podrían hacerse más duraderos en material cerámico. De esta lluvia de ideas, se seleccionan dos como los productos que el grupo diseñará y producirá y se desarrollan posibilidades formales de los mismos (tamaño, forma, etc.). Finalmente, entre todo el grupo se concreta el diseño definitivo de un cuenco-rallador y un embudo de cerámica. Con el diseño realizado en papel, se realiza en arcilla un prototipo de cada pieza, al que se le saca un molde de escayola de dos piezas. Con este molde, se reproducen las piezas. A partir de este momento, cada persona del alumnado realiza su propia versión formal del producto, añadiendo asas, texturas, etc. Acabada la pieza en arcilla, se cuece una primera vez a 980°C y posteriormente se decora mediante la técnica de la sobre-cubierta, consistente en poner una base de esmalte blanca y decorar encima con pigmentos de colores. Por último, las piezas se cuecen a 960°C.
Recursos necesarios	Cuaderno de bocetos, lápiz, acuarelas y lápices de colores, arcilla, escayola, tablones de madera, segueta, terraja, palillos de modelar, cinta de goma, secador, esmalte cerámico blanco brillo, pigmentos cerámicos, pinceles, carboncillo, plantillas de estarcido, horno.
Experiencia dirigida a	Internivelar
Duración estimada	Se puede adaptar la duración a las necesidades de los distintos grupos.

ENLACES DE INTERÉS

ENLACE 1

ENLACE 2



EXPERIENCIA 2:

PAISAJE 3D ANAGLIFO

<p>Interrogante/s que plantea</p>	<p>¿Se puede aprender a valorar el paisaje natural desde el área de la imagen digital? ¿Es posible mediante el arte digital crear mundos ficticios a partir de la realidad natural, sin necesidad de alterarla, invadirla o transformarla? ¿Podemos volver al “yo natural” mediante el conocimiento de los factores fisiológicos de la visión?</p>
<p>¿Qué se pretende demostrar?</p>	<p>Que la ciencia puede estar al alcance de todos y todas, llegando a ella a través de elementos sencillos, sin ser esclavos del marketing del consumo desmedido, que no atiende a la sostenibilidad, centrándose sólo en lo puramente comercial. Que el género del paisaje se presta a ser abordado desde el ámbito de la imagen experimental. Las múltiples posibilidades que ofrece el programa de edición Adobe Photoshop.</p>
<p>Descripción de la experiencia</p>	<p>Vamos a recrear las que fueron las primeras imágenes 3d, antes de que apareciese el visionado con gafas transparentes con lentes polarizadas, para ver imágenes filmadas con diferentes posiciones. Para visualizar nuestras fotografías será necesario usar unas gafas con un acetato rojo en el ojo izquierdo y un acetate azul en el ojo derecho. Estas fotografías tienen que tener desplazados los colores luz, o RGB. Normalmente se desplaza solo el rojo. Al verlas con las gafas, cada color hace que no percibamos las longitudes de onda del color contrario, formándose así imágenes diferentes en cada ojo, creándose una confusión visual que nuestro cerebro traduce como profundidad. Podemos obtener imágenes bastante sorprendentes, mezclar fotografía e ilustración e idear proyectos de imágenes 3D, como un reportaje fotográfico hecho completamente para ser visto con gafas 3D, una serie de ilustraciones de un cuento que debe ser visto igualmente con las gafas 3D, un libro o un cartel 3D, como los que veremos en el aula. Se trata al menos de obtener una imagen para ser vista en 3D, a partir de una fotografía de paisaje, que tenga bastante foco y suficientes detalles. Con nuestras fotografías, hechas en espacios naturales, vamos a proceder de según un tutorial por pasos aportados y trabajados en el aula, a partir del uso de Photoshop, y del desplazamiento de canales y uso de capas para crear máscaras en las zonas donde no deben de desplazarse los canales, de modo que creemos un confusión visual que el cerebro interpreta como tercera dimensión.</p>
<p>Recursos necesarios</p>	<p>Espacio natural, medio de transporte, cámara digital-analógica, trípode, ordenador, programa Adobe Photoshop, gafas 3D Anaglifo, impresión en papel fotográfico.</p>
<p>Experiencia dirigida a</p>	<p>Internivelar</p>

ENLACES DE INTERÉS

[ENLACE 1](#)

[ENLACE 2](#)

[INSTAGRAM ???](#)



EXPERIENCIA 3: DISEÑO DE MOBILIARIO CON OBJETOS DE RECICLADO

<p>Interrogante/s que plantea</p>	<p>¿Qué entendemos por diseño sostenible ¿Qué es el ecodiseño? ¿Cómo se pueden aprovechar los productos reciclados en el diseño interior? ¿Estrategias para lograr el upcycling?</p>
<p>¿Qué se pretende demostrar?</p>	<p>Pretende demostrar que se pueden crear objetos funcionales y atractivos que innovan para reducir nuestra huella en el planeta, pudiendo conseguir productos de mayor valor a los originales.</p>
<p>Descripción de la experiencia</p>	<p>Con esta experiencia se pretende conseguir el diseño de un nuevo mobiliario a partir de objetos comunes que suelen terminar en la basura, dándole una nueva oportunidad y reduciendo el impacto ambiental. Aunque el alumnado suele estar familiarizado en el reciclado y el cuidado ambiental, no suele conocer este tipo de experiencias, y mucho menos desde el mundo del interiorismo. El éxito del trabajo obtenido en clase plantea la posibilidad de no quedarse solamente en la parte conceptual e hipotética, si no la posibilidad de poder materializar los productos diseñados en una próxima convocatoria.</p>
<p>Recursos necesarios</p>	<p>Conexión a internet. Materiales de dibujo. Programas de diseño asistidos por ordenador, de 3D y de retoque fotográfico.</p>
<p>Experiencia dirigida a</p>	<p>Este ejercicio, por sus características, tiene un carácter internivelar, ya que por su sencillez y atractivo, puede estar destinado a todo tipo de alumnado, tanto de distintas edades, sexos, etnias y religiones sin ningún tipo de distinción, así mismo la actividad permite la inclusión y la interacción de personas con distintas capacidades, o capacidades especiales, sin que este hecho suponga ningún dificultad para la correcta ejecución de la actividad.</p>
<p>Duración estimada</p>	<p>15 horas, aunque se puede adaptar a distintas necesidades o grupos.</p>
<p>Observaciones</p>	<p>Es importante hacer una reflexión inicial en las explicaciones preliminares sobre la importancia del reciclado y de su relevancia en las nuevas tendencias en el mundo del diseño. Hacer hincapié en que el producto obtenido tiene unos valores nuevos tanto desde el punto de vista ambiental como de diseño. También en el conocimiento y la utilización de los materiales adecuados para cada tipo de producto final, lo que facilitará el trabajo proyectual final.</p>